

近知電脳術では高機能なハード、ソフト以外にも人間、ルート機器や通信能力、サテライトマフィアや宇宙航空機への強力なコネクション、「ウイルスや時代わりテコイ、属性防壁、迷路」等の電子装置、物理的障害等がバフリーマンスを決める。それらの要素を最高レベルに維持する為、電子は最先端企業集合体ボゼイドン、インダストリアルに在籍、中堅に所属している。

サイボーグの身体能力は、人間と違い「技術の進歩や物語的な新商品」を手に入れる事によって向上する。それらの最先端は企業や大学の開発研究施設にあり、実地に詰み込む結果子の能力も特異なものになっていく。市場での評価も物語重要なだが、「価値で見る新商品」だけでなく「まだ殆ど誰も知らない要素」も手札として重要なである。それらの適用、使い分け能力は購入できる腕ではないので、生来の天才でない限り、学習を重ね自分自身を磨えなくしがない。

002 MANN MACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



003 MANN MACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



004 MAN/MACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE

電脳空間は「そう設定された物」以外、このような視覚や空間感覚を持たない。通常サイボーグであっても、我々が病巣や小糸にのめり込んだ状態同様に、物理的な自分自身を完璧に離されてしまう訳ではない。ただ、日常自分自身と接觸される医療デバイスと「そうでないデバイス」の差異は極端く、「奥から上がる時」どこまでが「自分」か判断難が必要な点で違いがある。患者や施術者等各種医療機関と、「海から上がる時」にストンと落ちる事なく世界「ゴーストライン」には何らかの差が存在している様なのだが、倫理的観察があつて詳しい研究はなされていない。果子はこれを、生物学の遺伝子がニューロチップと細胞マイクロマシンを「骨肉」無いとしている點に生じる問題なのではないかと論調無く考へている。というのも果子は「かつて人形家いと呼ばれた人工知能生命体」によってこの境界がかなり曖昧になつてゐるからである。



005 MAN/MACHINE INTERFACE ACTIVE MODULE



1006 MAN-MACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE

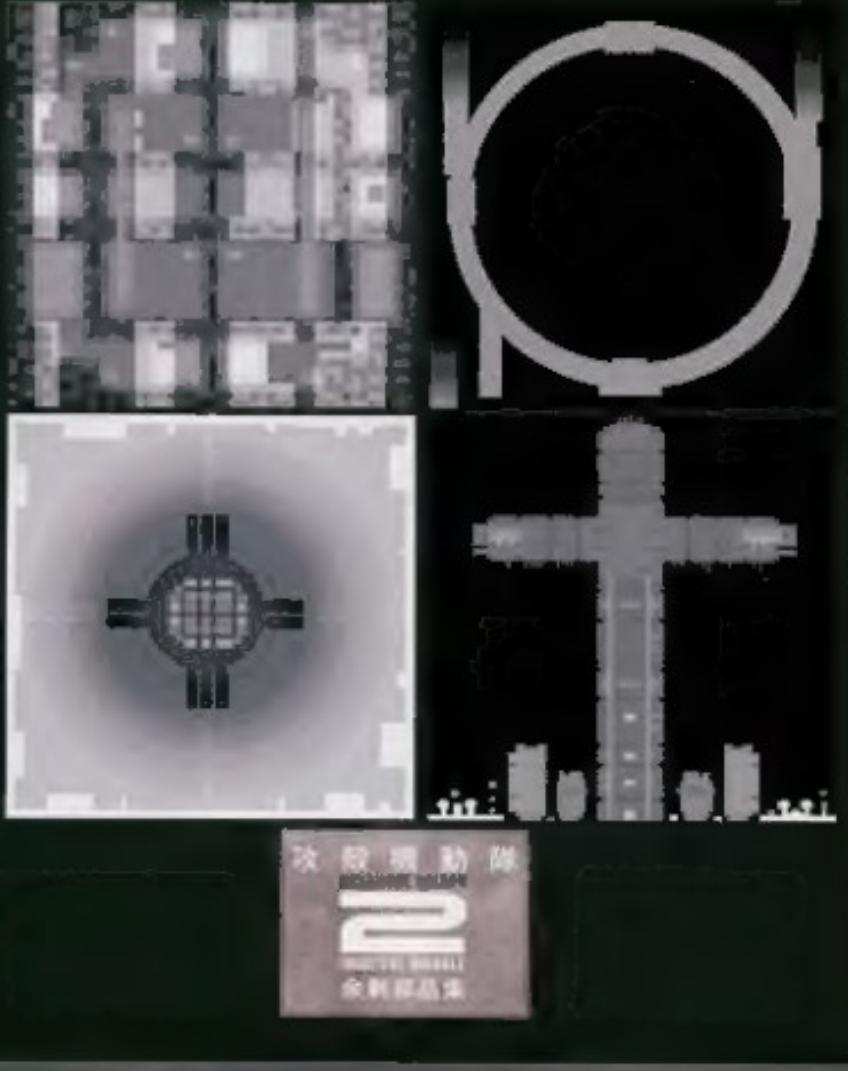


007 MAMMACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



008 MAN MACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE

008



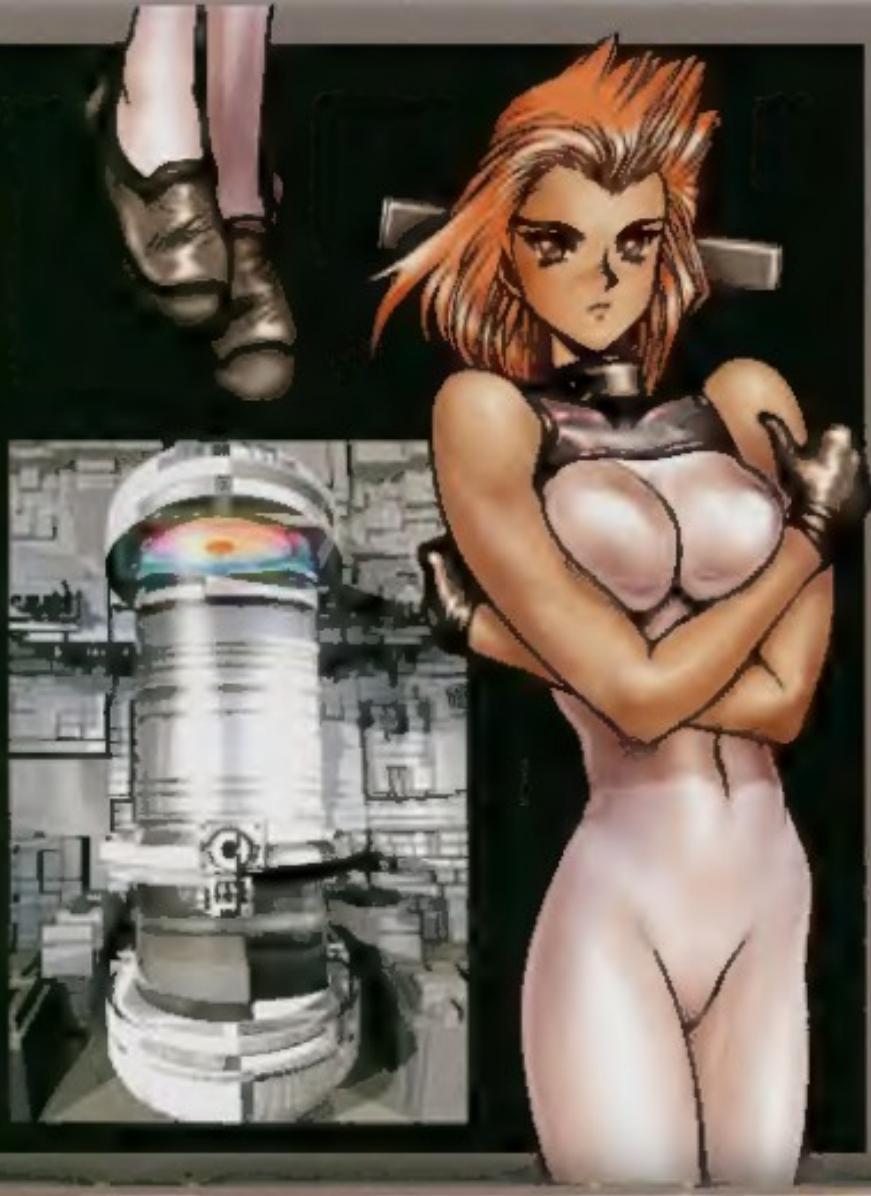
009 MAN MACHINE INTERFACE ACTIVE MODULE

009

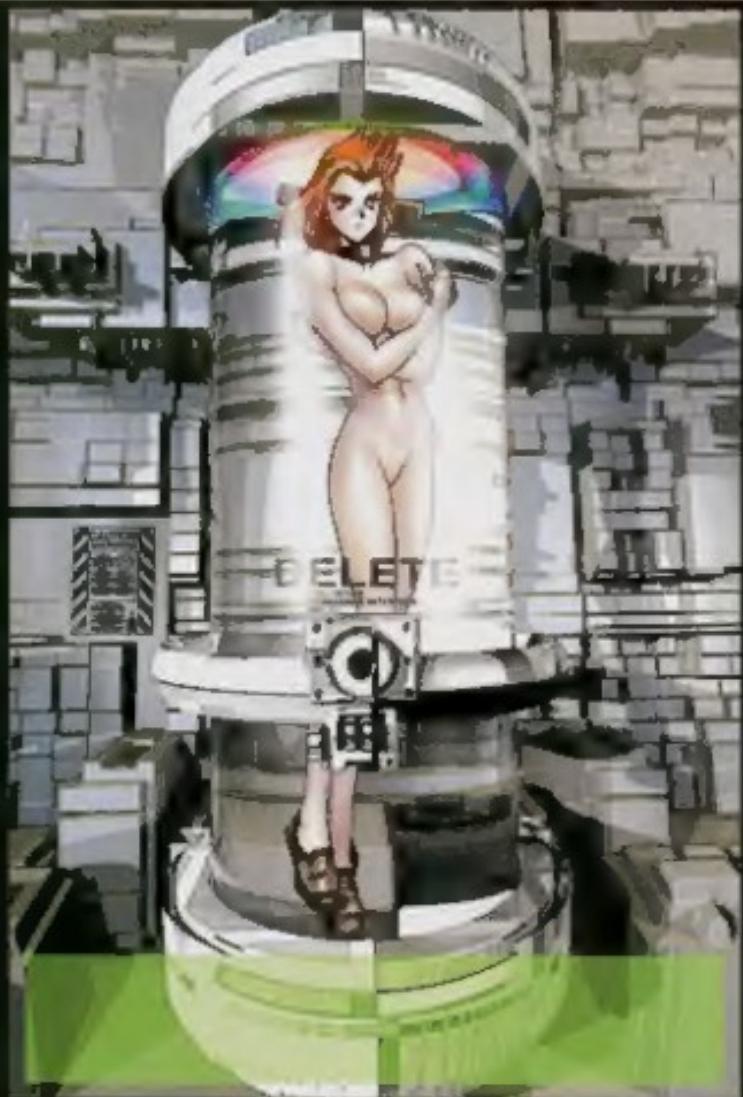


サイバースペースの駆け足者にとって、物理身体の操作装置は至外な問題である。ミレニアムの性な機能不足などっては人工化したが、「動かさない事に困る」や「操作が大変」、「操作が苦手」、「操作が危険」等の問題はある。操作の判断力だけが多くの場合の中、操作の基は操作の中、操作の上に操作している。

■ 010 MANNACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



■ 011 MANNACHINE INTERFACE ACTIVE MODULE



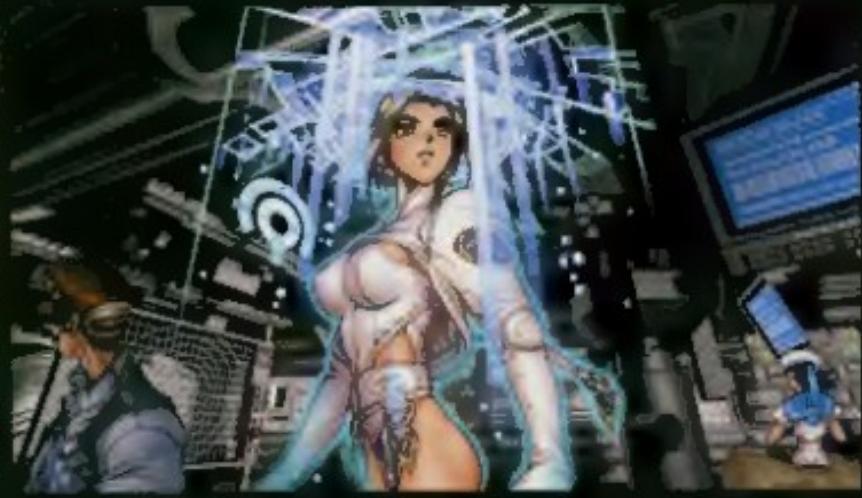
■ 012 MANMACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



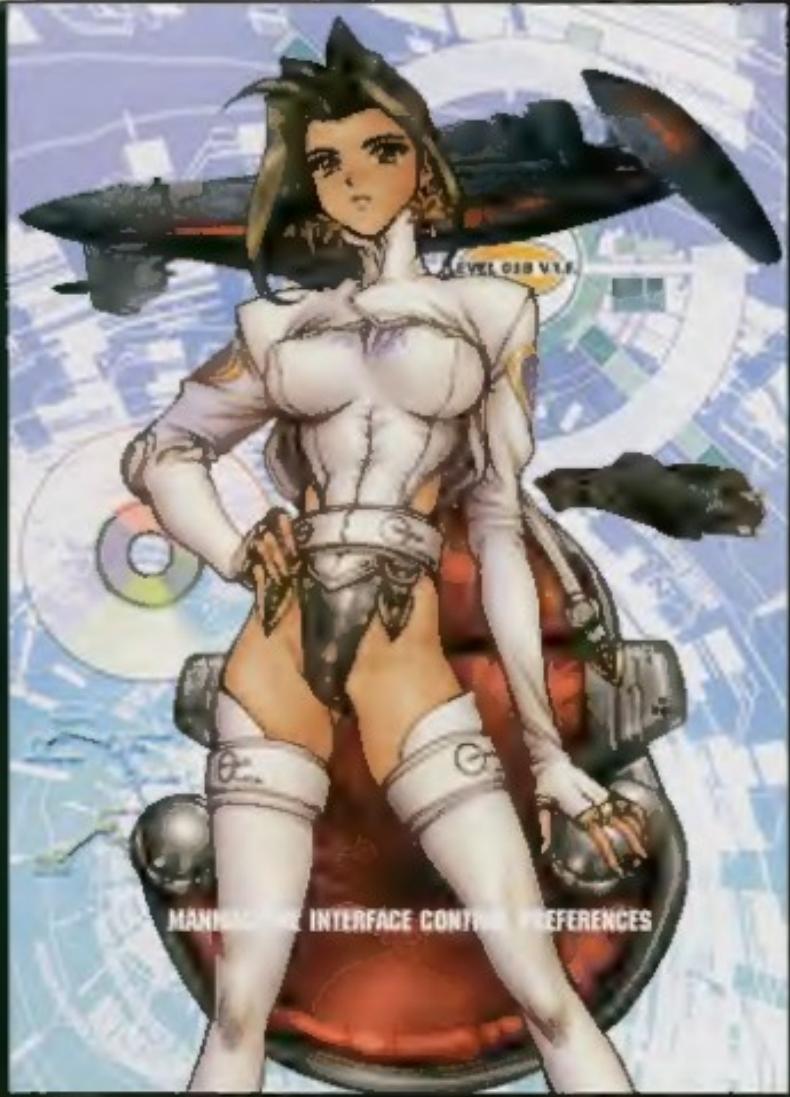
■ 013 MANMACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



■ 014 MAN MACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



■ 015 MAN MACHINE INTERFACE ACTIVE MODULE



■ 016 MAMMACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



■ 017 MAMMACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE

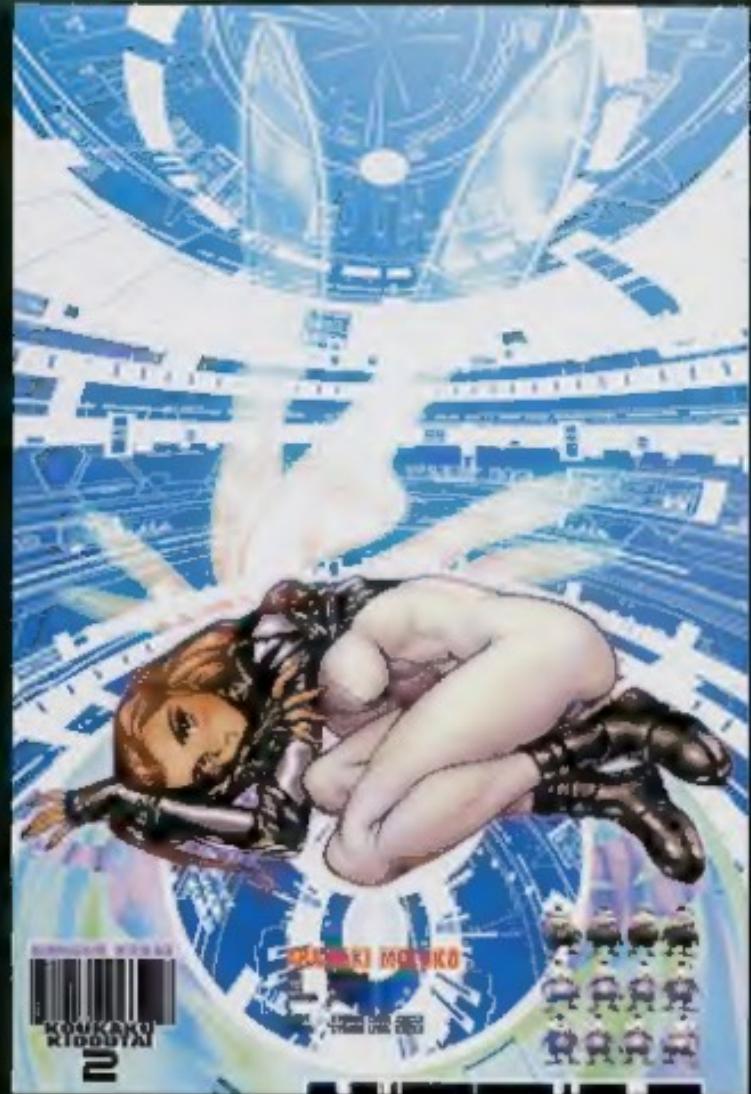


2035.03.06 AM05:45

■ 018 MANN/MACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



■ 019 MANN/MACHINE INTERFACE ACTIVE MODULE



■ 020 MANMACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



■ 021 MANMACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



美女が中でいる時、これは「娘子が乗った潜水艇」ではなく、「潜水艇の形をした娘子」になる。機体の感覚装置等はスリーブする。船体を造る海水、鉄折盤こえて来る船舶機器や海生生物の生活者等の畢竟が「最も巨大機械」である事をあまり感じさせない要因となっている。船体の赤い呼吸装置だけ、水中作業を若干問題にする以外、殆ど無意味である。電線推進に帆駆動、螺旋制御と無い限りなので作動装置は極めて少ない。用心が必要なのは衝撃や対潜哨戒機、雷戦攻防用武器等と、沿岸部等での「同種の怪しい船」との接舷事故である。

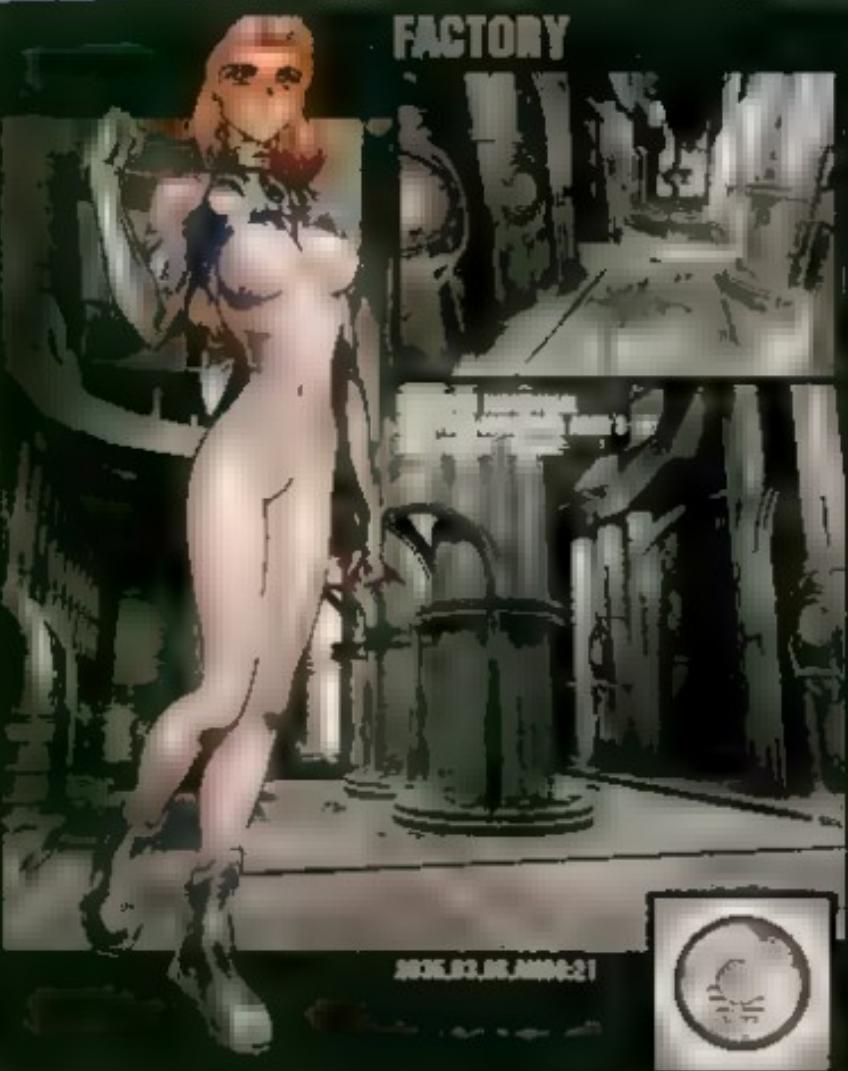


■ 022 MAMMACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE

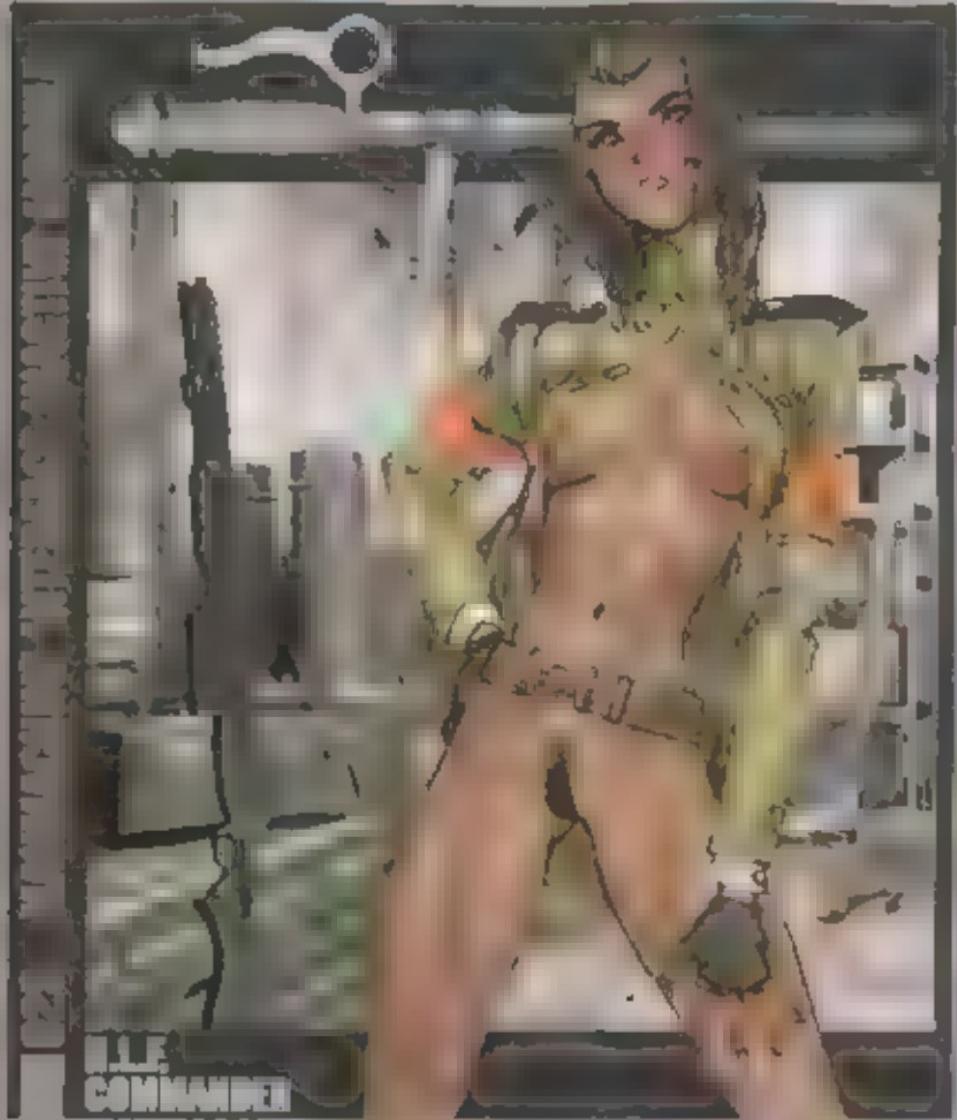
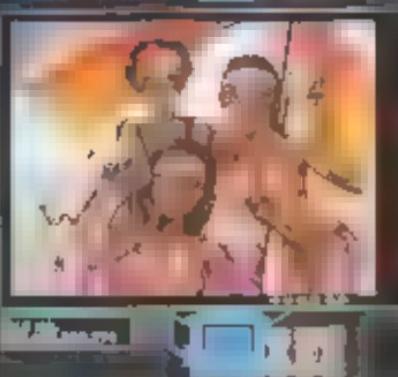


機械セグメントの最新機能を実装した、工場とその内部。「機械に敵が多かったり、そこでできる機械をセグメントセグメントのアームだけだが、修正等の改造用部品を得るが非常に面倒である。」
一般的にリアルタイムと呼ぶ状態ではあるが、実際は「画面等を操作して手を操作」「セグメントセグメントのアームにとつて大型は重いが小型にとつて軽大きを意味」歩き回る。この時も、ウイルス壁や隔離コードでの壁が多いにあった所、直進路になりかねない。直進ルートや南北支線は重要な要素なのだ。
所持された工場の構造画面に電子の音が無い。一方で見ていて止まっているだけで、自分の感動的感動を感じ込んでいる男で革新的だからだ。手レバドラマを見ている感覚の男がドラマ世界には取引のと用じて神話。ドラマを発展しているカメラが、ここでは設定をセグメントに見た。しかしそれだけで世界をドリップできないので、絶として羽ばたいた時に電子の音を網せ込んだ。

■ 023 MAMMACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE

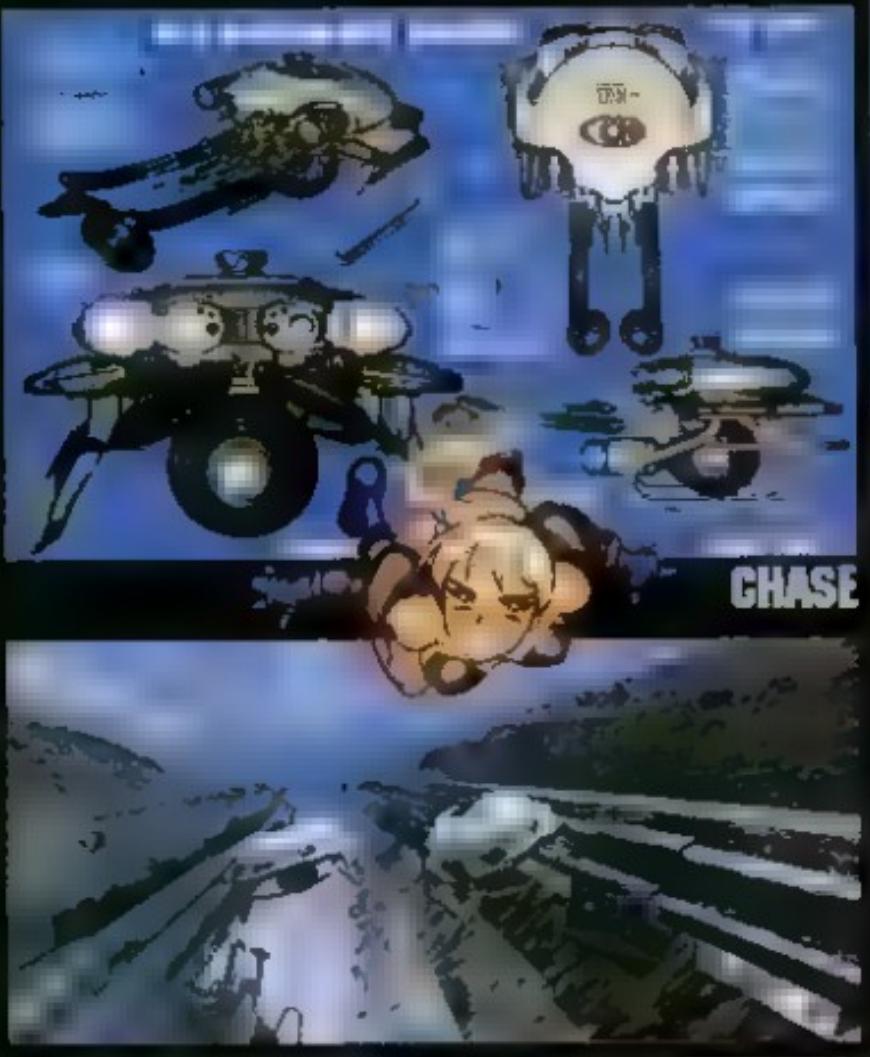


2005.03.06.10:00:21



FILE
COMMANDER

026 MAN MACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



027 MAN MACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



操作用通信機器や活動装置操作用具が組み合って搭載する部品である「荷り尚」に分類される。運動用のアームを操作している時は「現場で監査」なので監査が必要である。電子（クラリス）も不規則には監査しない。

前方に多く伸びた脚は、野外活動をするための装置である。本足、右足で使用する物でありこの脚に独立で動きする脚ではない。パワード歩行性はデコソットであるクラリスから流れ全く問題にならないレベルなので、即時監査も容易だし監査に任せてても良いのだが、そこが電子の実子たる所以である。

028 MANNACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



029 MANNACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



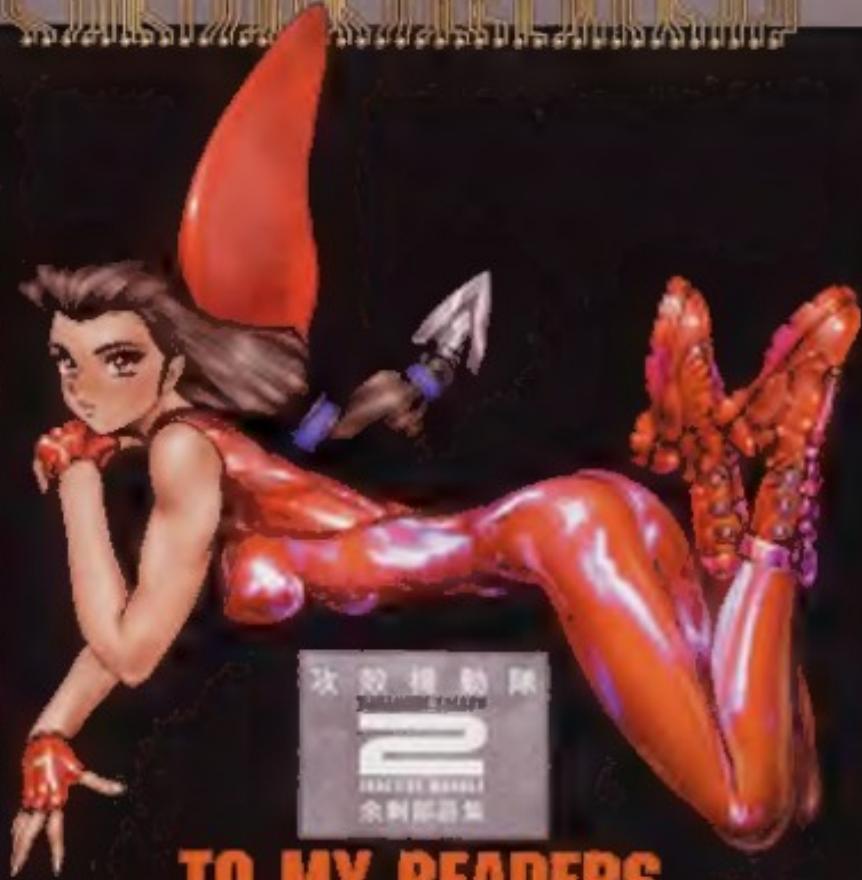
GAME SPACE

030 MAMMACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



031 MAMMACHINE INTERFACE ACTIVE MODE





次々機動隊
2
FRANZIS WORKS
全判部書集

TO MY READERS

この小冊子は「CDケースを全面にし、等高立体状態にして飾る」というコンセプトで作られたアイテムである。「通販専用時に複数枚が同時に見られる」とや、「販促物用改道コマ」等が含まれている。「本編中小さな部品として使用され細部が取り扱いモノ」も載せられているが、いつかそういういた用意だけを兼めた薄い本も作ってみようと思つてはいる。通常ウインドウやメカの三面図等である。歩回のこれは正確度って「何だか奥く有らん小冊子」ではあるが、それなりに面白げな出来だとは思つ。本編とこの小冊子のどちらを先に見るかで印象が大分異なると思うが、バラして見るなり見なりと楽しんで頂ければ幸いである。

THEIR LINGERIE EXHIBITION



TO MY READERS

WANTING TO GET INTO THE VIOLENT WORLD



TO MY READERS

200